

СИМУЛЯТИВНО-ІГРОВИЙ КОНТЕКСТ КУЛЬТУРИ ПОСТМОДЕРНУ

Н. Данилишина

ст. 3 к. ННІ автоматики, кібернетики та обчислювальної техніки

Науковий керівник – д. філос. н., проф. кафедри філософії А. Є. Залужна

*Національний університет водного господарства та природокористування,
м. Рівне, Україна*

Розкривається вплив естетичного на сферу культури в контексті іронічно-ігрового виміру постмодерністського дискурсу. Показано, що трансформація особистісного смислотворення в площину симуляційної дійсності знищує стійкі ціннісні орієнтири, обумовлюючи витіснення духовно-моральнісних начал життєвого світу людини

Ключові слова: постмодерн, постмодернізм, культура, іронія, гра, симулякр.

Раскрывается влияние эстетического на сферу культуры в контексте ироническо-игрового измерения постмодернистского дискурса. Показано, что трансформация личностного смыслотворчества в плоскость симуляционной действительности уничтожает устойчивые ценностные ориентации и осуществляет вытиснение духовно-нравственных начал жизненного мира человека.

Ключевые слова: постмодерн, постмодернизм, культура, ирония, игра, симулякр.

The article deals with the influence of aesthetic on the sphere of culture in the context of ironical and gaming directions of post-modernist discourse. It is shown that transformation of personal sense-creation into the plane of simulation reality destroys stable value guidelines; what is more it causes ousting of spiritual and moral bases of a man's life world

Keywords: post-modern, post-modernism, culture, irony, game, simulacrum.

Розуміння життєвого світу людини культури постмодерну як мовної і текстової реальності посилює інтерес до проблем симулятивності. Саме симулятивність і виступає сутнісною характеристикою сучасної культури в розмаїтті її проявів на різних рівнях життєвого світу. В цілому, симулякр – знак, який втрачає зв'язок з базовою реальністю, спотворюючи або маскуючи її відсутність.

Вже у Ж. Дельоза Єдине буття у своїй множинності є віртуальною реальністю світу симулякрів. Світ сутностей виявляється “театром симулякрів Буття”. Тому існувати для філософа, означає з'являтися як симулякр на поверхні Єдиного, як реальне розгортання Єдиного, що є переплетенням віртуальностей. Тому буття може бути “пустим простором події усіх подій, вираженим в нонсенсі смислом усіх смислів” [1, с.39].

Водночас Ж. Бодрійяр відстежує еволюцію знаку, який в процесі втрати зв'язку з дійсністю трансформується в симулякр. Феномен тотальної симуляції перетворює реальність в гіперреальність, що на думку, філософа, являє собою простір нового суспільства, яке живе у межах власних міфів у “вічному теперішньому”. Символом гіперреальності постає сучасний гіпермаркет, де товар перетворюється в гіпертовар. Гіперреальний світ як гіперкультура наскрізно пронизаний інертним нігілізмом, засвідчує перевагу симулякрів над смислами як таких, що забезпечують безтурботне і зручне існування людини. “Не має більше надії на смисл”, – стверджує Ж. Бодрійяр у праці “Симулякри і симуляція” [2]. Такою

поверхневою видимістю філософ вважає спокусу, її безсенсовність і пустоту.

Симулякри та пов'язані з ним маски виражають іронічно-ігрову сутність культури (Г. Дебор). Саме спектакль Г. Дебор вважає способом, з допомогою якого здійснюється сучасне буття. В ньому втрачається демаркаційна лінія між імітацією та дійсністю, маски замінюють реальних людей. А перетворення світу в спектакль очевидності з грою акторів, зовнішність без глибинно смислових акцентів є суцільним Діснейлендом. Зокрема, вагомим інструментом маніпуляції та проявом комерціалізації сучасної людини виявляється маска-імідж. Така маска постсучасної культури скерована на соціальне замовлення. Адже ринкові вимоги виступають головним стимулом заміни іміджу. Це утворює погляди щодо феномену тотальної естетизації повсякденності у сучасному життєсвіті людини, що відстежується у розвантаженні думки, перевантаженні зору рекламами, вітринами, видовищами, тощо. У цьому сенсі роль мас-медіа проявляється не тільки у впливі на світ людини, а у цілковитому його перетворенні у модель тотальної симуляції. Відтак, затребуваними виявляються такі культурні феномени, які мають загальнооспіваний характер й опираються на повсякденний досвід. А візуальне екранне сприймання на місці світу реального ставить світ фантазмів, глибинне мислення, почуттєвість, переживання модифікує на поверхневі швидкоплинні реакції та швидкозмінні образи. Не дивно, що Ж. Бодрийяр говорить про "естетизацію" симулякрів, відповідно до якої система естетичних художніх образів витісняється гіперреальними об'єктами, за якими не існує реальності. Вона утворює образи відсутньої дійсності – симулякри, які значно збіднюють смислове розмаїття естетичного. А вагомими рисами естетичного світосприйняття виявляється гра, іронія, шизофренія.

Відтак, новим способом орієнтації в сучасному культурному стані стає гра. Вже Й. Гейзінга ігровий інстинкт покладає в основу культури, оскільки, на його думку, культурне полотнище наскрізь пронизане ігровим елементом. У постмодерністському філософуванні гра есплікується крізь призму безкінечного комбінування множинності знаків, текстів, масок, голосів, цінностей. Окреслений ігровий прийом в мистецтві, що постійно готовий до нового комбінування й створення калейдоскопічної картини на основі частин художнього цілого, виражає колаж. Не дивно, що У. Еко нову онтологічну конструкцію називає хаосмосом, уподібнюючи її калейдоскопічній грі руйнації та створення нових комбінацій. Модель складної гри – лабіринт, який відкидає спрямованість, а формує новий образ світу безкінечних можливостей, що породжують все нові потенції руху в нікуди.

Таким чином, ігрова свідомість сприймає культуру як симулякр і обіграє її, обумовлюючи зникнення реальності та заміну її системою симулякрів. У зв'язку з цим онтологічне розуміння естетичного смислу в якості небайдужого ставлення до світу, характерне для нової онтологічної парадигми в постмодерністському світобаченні, замінюється спокусами, бажаннями, грою з текстами, смислами, цінностями, що, пронизуючи життя, руйнують межі між ним та мистецтвом. Традиційно прийняті естетичні категорії (гра, іронія, текст) набувають статусу загальнокультурних феноменів. Отже, новий образ культури вибудовується під впливом естетизації повсякденності, що передбачає розширення впливу естетичного на царину культури з характерною імпліцитністю етично-естетичної суперечності.

1. Бадью А. Делез. "Шум бытия" / Ален Бадью ; [пер. с фр. Д. Скопина]. – М. : Фонд науч. исслед. "Прагматика культуры"; Логос-Альтера, 2004. – 184 с. – (Интеллектуальные биографии), 2. Бодрийяр Ж. Симулякры и симуляции / Ж. Бодрийяр // Философия эпохи постмодерна. – Минск, 1996. – Режим доступа: <http://www.rus-lib.ru/book/30/eko/02/02-1/023-052.html>.